

MAGIC

The Gathering

13+



Ilust.: Kev Walker

MANUAL DE REGRAS BÁSICO



O objetivo do jogo

O **Magic** é um jogo de estratégia entre dois jogadores, cada um com seu próprio deck de cards de **Magic** personalizado.

Durante o curso do jogo, os jogadores se alternam em turnos para jogar cards como terrenos (que permitem que você jogue outros cards), criaturas, feitiços e outras mágicas. Cada jogador começa com 20 pontos de vida. Você vence quando reduz o total de pontos de vida de seu oponente para 0 atacando-o com criaturas e jogando mágicas!

Para ver exemplos do jogo em ação, visite **PlayMagic.com**.

DÉCIMA X EDIÇÃO
COLEÇÃO BÁSICA

©2007 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, EUA. Magic: The Gathering, Wizards of the Coast e seus logotipos, Magic, os traços característicos dos personagens, os símbolos de expansão, o pentágono de cores e os símbolos * ♦ ♣ ♠ ♣ são propriedade da Wizards of the Coast, Inc. nos EUA e em outros países. Patente nos EUA sob Nº RE 37.957.

Distribuição exclusiva no Brasil: Devir Livraria Ltda. Rua Teodoro Souto, 624 — São Paulo.

INTRODUÇÃO

Você está aqui porque quer aprender a duelar com o **Magic: The Gathering**, a melhor coleção de estampas ilustradas do mundo. Ele foi o primeiro jogo do gênero e continua sendo o maior e o melhor.

Em **Magic**, você faz o papel de um planinauta — um poderoso mago que luta contra outros planinautas por glória, conhecimento e conquistas. O seu deck de cards representa todas as armas de seu arsenal. Ele contém as mágicas que você conhece e as criaturas que pode invocar para lutar por você.

Jogos de estampas ilustradas como o **Magic: The Gathering** combinam cards colecionáveis com um jogo de estratégia. Você não sabe que cards vai encontrar em um booster ou em um deck de **Magic**. Por isso, você começa uma coleção e troca cards com outros jogadores para conseguir aqueles que você quer e ainda não tem.

O melhor em um jogo de estampas ilustradas são as constantes mudanças que ele sofre. Você cria e constrói seus próprios decks exclusivos e cada jogo de **Magic** que você disputa é diferente. Novas expansões de **Magic** são lançadas algumas vezes ao ano e cada uma delas traz novas maneiras de surpreender e derrotar seus oponentes. Visite **MagicTheGathering.com** para ter acesso a artigos diários, informações privilegiadas e novidades sobre as próximas coleções!

CONTEÚDO

Seção 1: Conceitos básicos

Cinco cores de mana	3
Partes de um card	4
Tipos de card	4
Zonas	6

Seção 2: Os blocos de construção

Gerar mana	7
Jogar uma mágica	8
Habilidades	9
Ataque e bloqueio	10
Construir seu próprio deck	12
A regra de ouro	12

Seção 3: Jogar um jogo

Crie um deck	13
Encontre um amigo	13
Comece a jogar	13
Partes do turno	14
O próximo turno	15
O jogo em constante mudança	15

Seção 4: Glossário



Dúvidas?	29
----------	----

Ilust.: Greg Staples

SEÇÃO 1: Conceitos básicos

Esta seção começa com uma breve descrição das cinco cores de **Magic** que constituem a estrutura básica do jogo. Em seguida, apresenta as partes de um card de **Magic** e relaciona os diferentes tipos de cards no jogo. As “zonas” do jogo, que são as diferentes áreas do jogo nas quais os cards podem estar, também são apresentadas.

CINCO CORES DE MANA

O **Magic** tem cinco cores de mágicas e cinco tipos de terrenos básicos. Por exemplo, as mágicas vermelhas têm  em seu custo e, ao virar (girar) uma Montanha, você gera  para gastar jogando mágicas. Cada cor é especializada em certos tipos de efeitos. Cabe a você decidir se quer dominar uma ou todas as cinco cores.



PARTES DE UM CARD

Nome do card

Linha de tipo

Informa o *tipo do card*: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno ou feitiço. Se o card tem um *subtipo* ou *supertipo*, isso também é listado aqui. Por exemplo, Piromante Pródigo é uma criatura, e seus subtipos são os tipos de criatura Humano e Mago.

Caixa de texto

É onde aparecerem as *habilidades* do card. Você também pode encontrar texto ilustrativo impresso em itálico (*assim*) que traz alguma informação sobre o mundo de **Magic**. O texto ilustrativo não tem efeito no jogo. Algumas habilidades têm um *texto explicativo* em itálico para ajudá-lo a lembrar de seus efeitos.

Número na coleção

O número na coleção facilita a organização dos seus cards. Por exemplo, “221/383” significa que o card é o 221º de 383 cards na coleção.



Custo de mana

Mana é o principal recurso do jogo. É produzido pelos terrenos e você pode gastá-lo para jogar *mágicas*. Os símbolos no canto superior direito de um card informam o custo para jogar aquela mágica. Se o custo de mana indica 2 (dois símbolos de mana), você deve pagar dois manas de qualquer tipo mais um mana vermelho (de uma Montanha) para jogá-la.

Símbolo da expansão

O símbolo da expansão indica à qual coleção de **Magic** aquele card pertence. Por exemplo, o símbolo da expansão *Décima Edição* é **X**. A cor do símbolo mostra a *raridade* do card: preto para os cards comuns, prateado para os incomuns e dourado para os raros.

Poder e resistência

Todas as criaturas têm uma caixa especial com seu poder e sua resistência. O poder de uma criatura (o primeiro número) é a quantidade de dano que ela causa em combate. A sua resistência (o segundo número) é a quantidade de dano que ela deve sofrer em um único turno para ser destruída.

TIPOS DE CARD

Cada card de **Magic** tem um ou mais tipos. O tipo de um card diz quando você pode jogá-lo e o que acontece ao card após isso.



Feitiço

Um feitiço representa um encantamento mágico. Você pode jogar um feitiço somente durante a *fase principal* de um de seus turnos. Você não pode jogar um feitiço enquanto outra mágica estiver na *pilha*. (Você aprenderá sobre as fases e sobre a pilha em seguida.) Um feitiço tem seu *efeito* — em outras palavras, você segue as instruções no card — e então coloca-o em seu *cemitério*, que é um termo do jogo para o monte de descarte.



Mágica instantânea

Uma mágica instantânea é como um feitiço, com a exceção de que você pode jogá-la a qualquer momento que quiser, mesmo durante o turno do seu oponente ou em resposta a outra mágica. Como um feitiço, uma mágica instantânea tem seu efeito e então é colocada no seu cemitério.

Encantamento

Um encantamento representa uma manifestação mágica estável. Um encantamento é uma *permanente*. Isso significa duas coisas: você só pode jogá-lo no momento de jogar um feitiço e, após jogá-lo, ele deve ser colocado na mesa na sua frente, perto dos seus terrenos. (A maioria dos jogadores mantém seus terrenos perto deles e coloca os outros cards no centro da mesa.) O card agora está *em jogo*. Qualquer um dos seus cards em jogo é chamado de uma *permanente*, pois eles permanecem no jogo (bem, a menos que algo o destrua).

Alguns encantamentos são *Auras*. Uma Aura entra em jogo anexada a uma permanente e afeta aquela permanente enquanto está em jogo. Se uma permanente deixa o jogo, a Aura é colocada no cemitério de seu dono.

Artefato

Um artefato representa uma relíquia mágica. Assim como um encantamento, um artefato é uma permanente, portanto permanece em jogo e o afeta. Os artefatos são incolores, portanto você pode jogá-los independentemente dos tipos de terreno que possui.

Alguns artefatos são *Equipamentos*. Você pode pagar para anexar um Equipamento a uma criatura que você controla para tornar aquela criatura mais poderosa. Se a criatura deixa o jogo, o Equipamento permanece em jogo.

Criatura

As criaturas lutam por você. Elas são permanentes, mas diferentemente de outros tipos de permanente, as criaturas podem *atacar* e *bloquear*. Toda criatura tem *poder* e *resistência*. Seu poder (o primeiro número) é a quantidade de dano que ela causa em combate. A sua resistência (o segundo número) é a quantidade de dano que ela deve sofrer em um único turno para ser destruída. As criaturas atacam e bloqueiam durante a *fase de combate*.

Diferentemente de outros tipos de permanentes, as criaturas entram em jogo com “enjôo de invocação”: uma criatura não pode atacar, ou jogar uma habilidade que tenha em seu custo, até que ela esteja em jogo desde o início de seu turno sob seu controle. Você pode bloquear com uma criatura ou jogar suas outras habilidades independentemente de quanto tempo ela está em jogo.

As criaturas artefato são tanto artefatos quanto criaturas. Elas são incolores como os outros artefatos e podem atacar e bloquear como as outras criaturas. Uma criatura artefato pode ser afetada por qualquer coisa que afete artefatos, assim como por qualquer coisa que afete criaturas.

Terreno

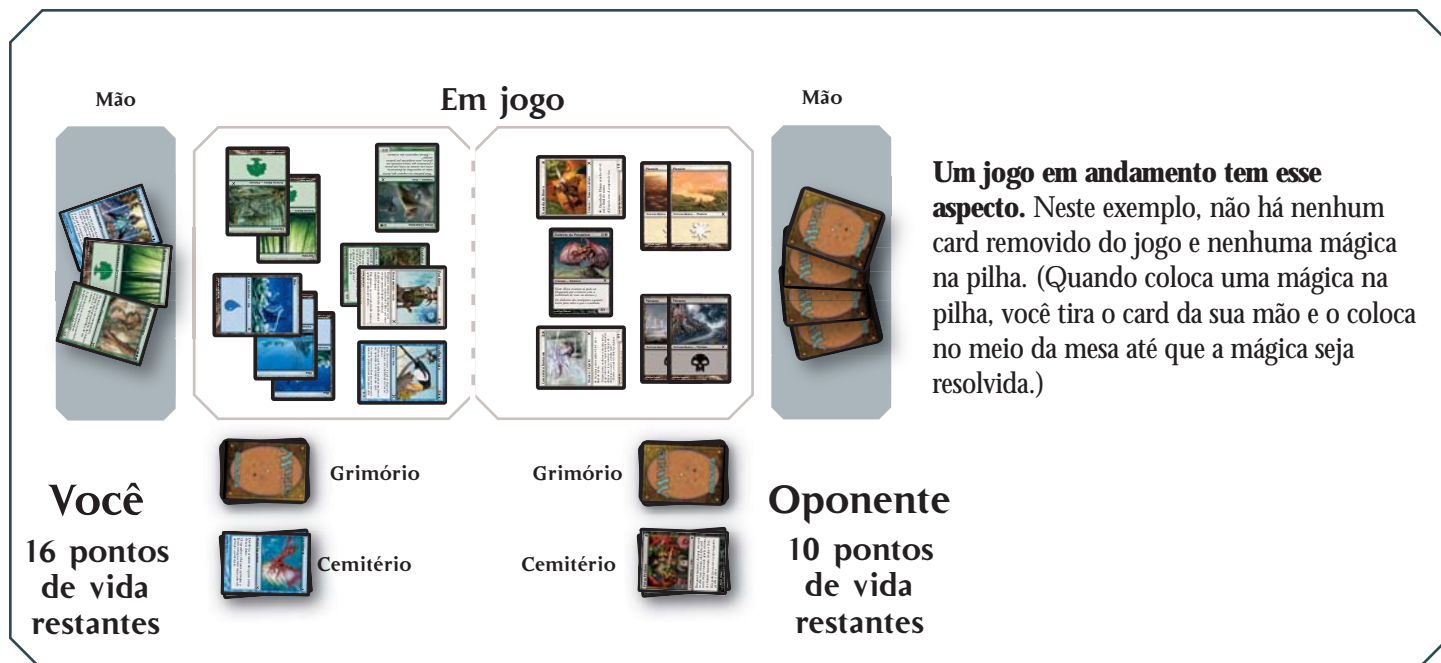
Embora os terrenos sejam permanentes, eles não são jogados como mágicas. Para jogar um terreno, simplesmente o coloque em jogo. Isso acontece imediatamente, portanto nenhum jogador pode jogar nada em resposta. Você só pode jogar um terreno durante uma de suas fases principais, quando a pilha está vazia. Você não pode jogar mais do que um terreno a cada turno.

A maioria dos terrenos tem habilidades que geram mana. Você usará os terrenos para gerar o mana necessário para pagar por mágicas e habilidades.

Cada *terreno básico* tem uma habilidade de mana que gera mana de uma determinada cor. As Planícies geram mana branco , as Ilhas geram mana azul , os Pântanos geram mana preto , as Montanhas geram mana vermelho e as Florestas geram mana verde . Qualquer terreno que não seja um desses cinco é um *terreno não-básico*.

ZONAS

Como o **Magic** não possui um tabuleiro de jogo, as zonas são as áreas de jogo existentes na sua mesa.



Grimório

Quando um jogo começa, seu deck de cards torna-se seu grimório (seu monte de compra). Ele é mantido voltado para baixo e os cards permanecem na ordem em que eles estavam no início do jogo. Ninguém pode olhar os cards de seu grimório, mas você pode saber quantos cards estão nos grimórios de todos os jogadores. Cada um dos jogadores tem o seu próprio grimório.

Mão

Quando você compra cards, eles vão para a sua mão, assim como na maioria dos outros jogos de cartas. Só você pode olhar os cards de sua mão. Cada um dos jogadores tem a sua própria mão.

Em jogo

Você começa sem nada em jogo, mas é aqui que a ação acontece. Em cada um de seus turnos, você pode jogar um terreno da sua mão. As criaturas, artefatos e encantamentos também entram em jogo após serem resolvidos. Você pode organizar suas permanentes do modo que quiser (nós recomendamos colocar os terrenos mais perto de você), mas seu oponente deve poder ver todos eles e saber se estão *virados*. Essa zona é compartilhada pelos jogadores.

Cemitério

Seu cemitério é seu monte de descarte. Suas mágicas instantâneas e feitiços vão para seu cemitério quando são *resolvidos*. Os seus cards vão para o seu cemitério quando são *descartados*, *destruídos*, *sacrificados*, *anulados* ou colocados lá por algum efeito. Além disso, suas criaturas vão para o seu cemitério se o dano que sofrerem em um único turno for maior ou igual à sua resistência, ou se a sua resistência for reduzida a 0 ou menos. Os cards que estiverem em seu cemitério devem ficar sempre com suas faces voltadas para cima e qualquer um pode olhá-los a qualquer momento. Cada jogador tem seu próprio cemitério.

A pilha

As mágicas e habilidades existem na pilha. Elas aguardam lá para serem resolvidas até que ambos os jogadores escolham não jogar mais mágicas ou habilidades. Então a última mágica ou habilidade a ser colocada na pilha é resolvida e os jogadores têm a oportunidade de jogar mágicas e habilidades novamente. (Você aprenderá mais sobre como jogar mágicas e habilidades na próxima seção.) Essa zona é compartilhada pelos jogadores.

Removidos do jogo

Algumas mágicas e habilidades dizem que removem cards do jogo. Basta colocar esses cards de lado no jogo. Os cards removidos de jogo costumam ficar com suas faces voltadas para cima. Essa zona é compartilhada pelos jogadores.

SEÇÃO 2: Os blocos de construção

Esta seção descreve as ações que você tomará durante um jogo. Você aprenderá como gerar mana, que é o recurso de que precisa para jogar mágicas. Em seguida, a seção descreverá como jogar uma mágica e como usar as habilidades, e também explicará como atacar e bloquear com suas criaturas. A seção termina com uma breve descrição de como construir seu primeiro deck e uma explicação da “Regra de Ouro” do jogo.

GERAR MANA

Para poder fazer qualquer coisa no jogo, você precisa primeiramente gerar mana. Pense em mana como se fosse a moeda corrente em **Magic** — é o que você usa para pagar a maioria dos custos. O mana pode ser de uma das cinco *cores* de **Magic** ou *incolor*. Quando um custo requer mana colorido, você verá símbolos de mana colorido (☀ para branco, 💧 para azul, ☠ para preto, 🔥 para vermelho, 🌿 para verde). Quando puder ser utilizado qualquer tipo de mana para pagar o custo, você verá um símbolo com um número dentro (como 2).

De onde vem o mana? Praticamente todos os terrenos do jogo têm uma habilidade que gera mana. Os terrenos básicos possuem apenas um grande símbolo de mana na caixa de texto que indica isso — você pode virar um deles para adicionar um mana daquela cor à sua *reserva de mana*. (A sua reserva de mana é o local onde seu mana fica guardado até que você o gaste.) Outros terrenos, assim como algumas criaturas, artefatos e mágicas, também podem gerar mana. Esses cards terão algo como “Adicione 🌿 à sua reserva de mana”.



Assim como dinheiro na sua carteira, o mana deixado na sua reserva de mana fará “um furo no seu bolso”. No final de cada *fase* do turno, você perde 1 ponto de vida para cada mana não usado na sua reserva de mana, e o mana desaparece. Isto é chamado de *queimadura de mana*.

VIRAR

Virar um card é girá-lo de lado. Você faz isso quando usa um terreno para gerar mana, quando ataca com uma criatura, ou quando joga uma habilidade que tem o símbolo ♣ como parte de seu custo (♣ significa “vire esta permanente”). Quando uma permanente é virada, isso geralmente significa que ela já foi usada no turno. Você não pode virá-la novamente até que ela tenha sido *desvirada* (endireitada).

Algumas vezes, um efeito vai virar uma permanente. Se isso acontecer, você não obterá o efeito que obtería se optasse por virar sua permanente.

No início de cada um dos seus turnos, você desvira seus cards virados para poder usá-los novamente.



JOGAR UMA MÁGICA

Agora que você já pode gerar mana, pode começar a usá-lo para jogar mágicas. Feitiços, mágicas instantâneas, criaturas, artefatos e encantamentos são jogados como mágicas.

Você pode jogar feitiços, criaturas, artefatos e encantamentos somente durante uma de suas fases principais quando não há nada na pilha. As mágicas instantâneas podem ser jogadas a qualquer momento.

Para jogar uma mágica, tire o card que deseja jogar da sua mão, mostre-o ao seu oponente, e coloque-o na pilha. (A pilha é a zona do jogo onde as mágicas vivem.) Este é o momento de tomar algumas decisões. Se a mágica é uma mágica instantânea ou feitiço e diz “Escolha um —”, você decide que opção usar. Se a mágica é uma mágica instantânea ou feitiço e tem um *alvo*, você decide o que (ou quem) será o alvo. As mágicas de Aura também têm como alvo as permanentes que encantam. Se a mágica tem \otimes em seu custo, você decide que número X representa. Outras escolhas serão feitas mais tarde, quando a mágica é resolvida.

ALVO



Quando você vir a palavra “alvo” em uma mágica ou habilidade, terá de escolher uma ou mais coisas que a mágica ou habilidade vai afetar. Você poderá escolher apenas certos tipos de coisas, como “a permanente vermelha alvo” ou “a criatura ou jogador alvo”.

Você escolhe os alvos de uma mágica ou habilidade quando a joga. Se você não puder atender aos requisitos do alvo, você não poderá jogar a mágica ou habilidade. Após escolher os alvos, você não pode mudar de ideia depois. Quando a mágica ou habilidade é resolvida, ela verifica os alvos para verificar se ainda são *válidos* (se ainda estão lá e se atendem aos requisitos definidos pela mágica ou habilidade). Se um alvo não for válido, a mágica ou habilidade não poderá afetá-lo. Se nenhum dos alvos forem válidos, a mágica ou habilidade será anulada e não fará nada.

Agora verifique o custo da mágica. Vire seus terrenos para gerar o mana necessário para pagar aquele custo e pague-o. Depois disso, a mágica foi jogada.

Uma mágica ou habilidade não se *resolve* (tem seu efeito) imediatamente — ela tem de esperar na pilha. Cada jogador, incluindo você, tem agora a chance de jogar uma mágica instantânea ou uma habilidade ativada *em resposta*. Se um jogador fizer isso, aquela mágica instantânea ou habilidade vai para a pilha em cima do que já estava esperando lá. Quando ambos os jogadores se recusarem a colocar algo em jogo, a mágica ou habilidade no topo da pilha será resolvida.

“EM RESPOSTA”



Quando você joga uma mágica instantânea ou habilidade ativada logo após outra mágica ou habilidade ser jogada, você jogou algo em resposta. Como a última mágica ou habilidade colocada na pilha é resolvida primeiro, a mágica ou habilidade jogada em resposta a outra será resolvida primeiro.

Aqui está um exemplo. Você controla Driade de Rushwood, uma criatura 2/1. Seu oponente joga Incinerar para causar 3 pontos de dano a ela. Incinerar vai para a pilha. Você responde ao Incinerar com Crescimento Desenfreado, que dá +3/+3 a Driade de Rushwood até o final do turno. Crescimento Desenfreado vai para a pilha, *em cima de Incinerar*. Isso significa que Crescimento Desenfreado é resolvido primeiro, tornando Driade de Rushwood uma criatura 5/4 até o final do turno. Depois, Incinerar é resolvido, mas não causa uma quantidade de pontos de dano suficiente para destruir a Driade de Rushwood fortalecida.

O que acontece se Crescimento Desenfreado for jogado antes? Incinerar vai para a pilha sobre ele, portanto é resolvido primeiro. Ele causa 3 pontos de dano a Dríade de Rushwood — o suficiente para destruí-la! Quando Crescimento Desenfreado tentar ser resolvido, o seu único alvo não estará mais em jogo, fazendo com que ele seja anulado (não faz nada).

Quando uma mágica é resolvida, uma de duas coisas acontece. Se a mágica é uma mágica instantânea ou um feitiço, ela tem seu efeito (em outras palavras, você segue as instruções no card) e então você coloca o card no seu cemitério. Se a mágica é uma criatura, artefato, ou encantamento, você coloca o card na mesa na sua frente, perto dos seus terrenos. O card agora está em jogo. Qualquer um de seus cards em jogo é chamado de uma *permanente* porque ele permanece em jogo (bem, até que algo aconteça a ele). Muitas permanentes têm habilidades, que é o texto delas que afeta o jogo.

Depois que uma mágica ou habilidade é resolvida, ambos os jogadores têm a chance de jogar mais alguma coisa. Se nenhum deles jogar mais nada, a próxima coisa que estiver esperando na pilha será resolvida (ou se a pilha estiver vazia, a parte atual do turno será encerrada e o jogo prosseguirá para a próxima parte). Se um dos jogadores jogar algo novo, aquilo irá para o topo da pilha e o processo se repetirá.

HABILIDADES

Conforme você começa a acumular permanentes em jogo, o jogo é alterado. Isso acontece porque muitas permanentes têm texto que afeta o jogo. Esse texto informa as habilidades da permanente. Existem três tipos diferentes de habilidades: *habilidades estáticas*, *habilidades desencadeadas* e *habilidades ativadas*.



Habilidades estáticas

Uma habilidade estática é um texto que é sempre válido enquanto aquele card está em jogo. Por exemplo, Fúria Primordial é um encantamento com a habilidade “As criaturas que você controla têm atropelar”. Você não joga uma habilidade estática. Ela simplesmente faz o que está escrito.



Habilidades desencadeadas

Uma habilidade desencadeada é um texto que acontece quando um evento específico ocorre no jogo. Por exemplo, Pescador Aviano é uma criatura com a habilidade “Quando esta criatura é colocada em um cemitério vinda do jogo, você pode comprar um card.” Cada habilidade desencadeada começa com “Quando”, “Toda vez que” ou “No/Na”. Você não joga uma habilidade desencadeada. Ela se desencadeia automaticamente toda vez que a primeira parte da habilidade acontece. A habilidade vai para a pilha do mesmo modo que uma mágica, e é resolvida do mesmo modo que uma mágica. Se a habilidade for desencadeada mas a permanente de origem da habilidade deixar o jogo, a habilidade será resolvida mesmo assim.

Você não pode escolher atrasar ou ignorar a habilidade desencadeada. Entretanto, se a habilidade tem um alvo, nada acontece se você não puder escolher um alvo válido.



Habilidades ativadas

Uma habilidade ativada é uma habilidade que você pode jogar sempre que quiser. Por exemplo, Invocadora da Luz das Estrelas é uma criatura com a habilidade “7*: Você ganha 5 pontos de vida”. Cada habilidade ativada tem um custo seguido por dois pontos (“:”) e o efeito. Jogar uma habilidade ativada funciona exatamente como jogar uma mágica instantânea, com exceção que não há nenhum card para colocar na pilha. A habilidade vai para a pilha do mesmo modo que uma mágica, e é resolvida do mesmo modo que uma mágica. Se você joga uma habilidade ativada mas em seguida a permanente que originou a habilidade deixa o jogo, a habilidade é resolvida mesmo assim.

Algumas habilidades ativadas contêm o símbolo em seu custo. Isso significa que você deve virar a permanente para jogar a habilidade. Você não pode jogar a habilidade se a permanente já estiver virada.

PALAVRA-CHAVE DE HABILIDADE



Algumas permanentes têm habilidades que são reduzidas a uma única palavra ou frase. A maioria delas tem um *texto explicativo* que fornece uma breve descrição do efeito da habilidade. Na coleção básica *Décima Edição*, essas habilidades são defensor, golpe duplo, encantar, equipar, amedrontar, iniciativa, lampejo, voar, ímpeto, travessia de terreno (como travessia de floresta ou travessia de ilha), vínculo com a vida, proteção, alcance, manto, atropelar e vigilância. A maioria delas é uma habilidade estática, mas as palavras-chave de habilidade também podem ser habilidades desencadeadas ou habilidades ativadas. Você encontrará explicações detalhadas sobre cada uma dessas habilidades no glossário que se encontra no final deste manual de regras.

ATAQUE E BLOQUEIO

O principal modo de vencer o jogo é atacando com suas criaturas. Se uma criatura atacante não é bloqueada, ela causa dano igual ao seu poder ao seu oponente. Não são necessários tantos golpes para reduzir o total de pontos de vida de seu oponente de 20 para 0!

No meio de cada turno há uma *fase de combate*. (Você aprenderá sobre as partes de um turno em seguida.) Na sua fase de combate, você decide qual de suas criaturas atacará e então vira as que escolheu. Aquelas criaturas atacam ao mesmo tempo. Todas elas atacam seu oponente, não as criaturas dele. Você pode atacar com uma criatura somente se ela estiver desvirada, e somente se estiver em jogo sob seu controle quando o turno começou.

Seu oponente escolhe qual de suas criaturas irá bloquear. As criaturas viradas não podem ser declaradas como bloqueadoras. Para bloquear, não importa quanto tempo a criatura esteve em jogo. Cada criatura pode bloquear somente um atacante, mas é possível agrupar vários bloqueadores em uma única criatura atacante. As criaturas não precisam bloquear.

Após escolher todos os bloqueadores, o dano de combate é designado. Cada criatura — tanto atacantes como bloqueadoras — causa dano igual ao seu poder.

- As criaturas atacantes não bloqueadas causam pontos de dano ao seu oponente.
- As criaturas atacantes bloqueadas causam dano às criaturas bloqueadoras. Se uma de suas criaturas atacantes é bloqueada por múltiplas criaturas, você decide como dividir seu dano de combate entre elas.
- As criaturas bloqueadoras causam dano às atacantes que bloqueiam.
- Se seu oponente sofrer dano, ele perde aquela quantidade em pontos de vida!

Se uma criatura sofre dano igual ou maior que sua resistência durante o curso de um único turno, aquela criatura é destruída e vai para o cemitério do seu dono. Se uma criatura sofre dano não letal, aquela criatura permanece em jogo, mas o dano não acaba até o final do turno.

Vire a página para ver um exemplo de combate.

EXEMPLO DE COMBATE

1

Jogador atacante



Jogador defensor

1

Declaração de atacantes. O jogador atacante ataca com suas três maiores criaturas e as vira. Ele não ataca com as menores, pois são muito fáceis de serem destruídas e podem ser úteis para bloquear no próximo turno do oponente.

2

Jogador atacante



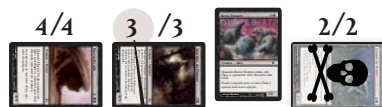
Jogador defensor

2

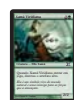
Declaração de bloqueadores. O jogador defensor declara os bloqueadores para dois dos atacantes e deixa o terceiro livre. As escolhas de bloqueio cabem ao defensor.

3

Jogador atacante



3/3



3 pontos
Jogador defensor

3

Dano de combate. O atacante que não foi bloqueado causa 3 pontos de dano ao jogador defensor. Os atacantes bloqueados e os bloqueadores causam dano uns aos outros. As criaturas menores morrem e as maiores vivem.

CONSTRUIR SEU PRÓPRIO DECK

Você deve jogar o **Magic** com seu próprio deck personalizado. Você pode construí-lo usando os cards de **Magic** que desejar. Existem duas regras: o seu deck deve ter no mínimo 60 cards, e não pode ter mais do que quatro cópias do mesmo card (com exceção dos terrenos básicos). Uma boa regra prática é que 2/5 do seu deck (24 cards em um deck de 60 cards) deve ser de terrenos, e o restante devem ser mágicas.

Quando você começa a jogar, construir um deck pode parecer uma tarefa difícil. Tente isso: escolha duas cores de sua preferência. Vamos usar vermelho e verde como exemplo. Pegue 12 Montanhas e 12 Florestas. Depois pegue 10 criaturas vermelhas e 10 criaturas verdes. Adicione 12 mágicas instantâneas ou feitiços verdes ou vermelhos. Por último, acrescente 2 artefatos e 2 encantamentos para deixar o deck “redondinho”. Embaralhe e jogue!

Depois que jogar com o seu deck por um tempo, você pode começar a personalizá-lo. Tire os cards que você acha que não funcionam bem e acrescente novos cards que você quiser testar. A melhor parte dos jogos de estampas ilustradas é que você pode jogar com os cards que quiser, portanto comece a experimentar!

A REGRA DE OURO



Quando o texto de um card de **Magic** contradiz o manual de regras, o card prevalece. Por exemplo, as regras dizem que você tem uma fase de combate durante cada um dos seus turnos. Mas Assalto Implacável diz: “Após esta fase principal, há uma fase adicional de combate seguida por uma fase principal adicional. Assalto Implacável altera as regras do turno em que é jogado. Uma das coisas que torna o **Magic** tão divertido de jogar é o fato de que existem cards que permitem quebrar quase todas as regras.



SEÇÃO 3: Jogar um jogo

Agora que você já conhece os elementos do jogo e como realizar a maioria das ações, é hora de partirmos para um turno. Esta seção descreve o que acontece em cada parte de um turno. Em um jogo normal, você irá pular muitas dessas partes (por exemplo, geralmente nada acontece na etapa “início do combate”). Um jogo real de **Magic** na verdade é bastante informal, apesar da estrutura do jogo parecer complexa.

CRIE UM DECK

Você precisará de seu próprio deck de **Magic**. Também será necessário um modo de registrar os totais de pontos de vida de ambos os jogadores.

ENCONTRE UM AMIGO

Para começar o jogo, você precisa de um oponente! Seu oponente jogará contra você usando o deck dele.

COMECE A JOGAR

Cada jogador começa com 20 pontos de vida. Você vence o jogo quando reduz os pontos de vida de seu oponente a 0. Você também vence se seu oponente tiver de comprar um card quando não há mais nenhum em seu deck, ou se uma mágica ou habilidade lhe diz isso.

Decida qual jogador começa. Se você acabou de jogar contra o mesmo oponente, o perdedor do último jogo começa. Do contrário, jogue dados ou uma moeda para escolher quem decide.

Cada jogador embaralha seu deck e compra uma mão de sete cards para começar. Se não gostar de sua mão inicial, você pode fazer um *mulligan*. Embaralhe sua mão de volta no seu deck e compre uma nova mão de seis cards. Você pode repetir isso, comprando uma mão com um card a menos a cada vez, até que você decida manter os cards.



Ilust.: Matt Cavotta

PARTES DE UM TURNO

Abaixo estão as partes de um turno. Cada turno segue a mesma sequência. Toda vez que você entra em uma nova etapa, qualquer habilidade desencadeada jogada durante aquela etapa é desencadeada e colocada na pilha. O *jogador ativo* (o jogador controlador do turno) joga mágicas e habilidades, e em seguida o outro jogador faz o mesmo. Quando ambos os jogadores se recusam consecutivamente a jogar algo e não há nada aguardando para ser resolvido, o jogo avança para a próxima etapa.

Em cada etapa há uma descrição do que você pode fazer durante aquela etapa no seu turno.

1. FASE INICIAL

a. Etapa de desvirar

Você desvira todas as suas permanente viradas. No primeiro turno do jogo, você não tem nenhuma permanente, portanto você pode simplesmente pular esta etapa. Ninguém pode jogar mágicas ou habilidades durante esta etapa.

b. Etapa de manutenção

Essa parte do turno é mencionada em alguns cards. Se algo deve acontecer somente uma vez por turno, logo no início, uma habilidade será desencadeada “no início de sua manutenção.” Os jogadores podem jogar mágicas instantâneas e habilidades ativadas.

c. Etapa de compra

Compre um card de seu grimório. (O jogador que começa pula essa compra no seu primeiro turno para compensar a vantagem de começar o jogo.) Os jogadores podem jogar mágicas instantâneas e habilidades ativadas.

2. PRIMEIRA FASE PRINCIPAL

Você pode jogar qualquer quantidade de feitiços, mágicas instantâneas, criaturas, artefatos, encantamentos e habilidades ativadas.

Você pode jogar um terreno nesta fase, mas lembre-se de que você só pode jogar um terreno por turno. Seu oponente pode jogar mágicas instantâneas e habilidades ativadas.

3. FASE DE COMBATE

a. Etapa de início de combate

Os jogadores podem jogar mágicas instantâneas e habilidades ativadas.

b. Etapa de declaração de atacantes

Você decide qual, se existirem, de suas criaturas desviradas atacará e, em seguida, elas atacam. Isso faz com que as criaturas atacantes sejam viradas. Os jogadores podem jogar mágicas instantâneas e habilidades ativadas.

c. Etapa de declaração de bloqueadores

Seu oponente decide quais, se existirem, de suas criaturas desviradas bloquearão suas criaturas atacantes e, em seguida, elas bloqueiam. Os jogadores podem jogar mágicas instantâneas e habilidades ativadas.

d. Etapa de avaliação do dano de combate

Cada criatura atribui seu dano de combate ao jogador defensor (se estiver atacando e não for bloqueado), à criatura ou criaturas que a estejam bloqueando, ou à criatura que ela está bloqueando. Depois que os jogadores decidirem como as criaturas que controlam causarão seu dano de combate, o dano é “travado” e vai para a pilha. Ele será causado mesmo se algumas das criaturas deixarem o jogo. Os jogadores podem jogar mágicas instantâneas e habilidades ativadas. Quando tudo isso tiver sido resolvido, o dano de combate é efetivamente causado.

e. Etapa de final de combate

Os jogadores podem jogar mágicas instantâneas e habilidades ativadas.

4. SEGUNDA FASE PRINCIPAL

A sua segunda fase principal funciona da mesma forma que a sua primeira fase principal. Você pode jogar habilidades ativadas e todos os tipos de mágica, mas o seu oponente pode jogar somente habilidades ativadas e mágicas instantâneas. Você também pode jogar um terreno durante esta fase se não tiver feito isso durante a sua primeira fase principal.

5. FASE FINAL

a. Etapa de final de turno.

As habilidades que são desencadeadas “no final do turno” vão para a pilha. Os jogadores podem jogar mágicas instantâneas e habilidades ativadas.

b. Etapa de limpeza

Se você tiver mais do que sete cards na sua mão, escolha e descarte cards até que fique com apenas sete. Depois, todo o dano causado a criaturas é removido e todos os efeitos “até o final do turno” cessam. Ninguém pode jogar mágicas ou habilidades a menos que uma habilidade seja desencadeada durante esta etapa.

O PRÓXIMO TURNO

Agora é o turno do seu oponente. Ele desvira as permanentes dele e começa a jogar. Depois que ele tiver terminado, será o seu turno novamente. Continue assim até que um jogador tenha seu total de pontos de vida reduzido a 0. Assim que um jogador tiver 0 pontos de vida, o jogo termina imediatamente e o outro jogador vence!

O JOGO EM CONSTANTE MUDANÇA

Um dos aspectos fascinantes de **Magic** é que ele muda de um turno a outro — e os próprios cards podem na verdade alterar as regras do jogo. Conforme você jogar, encontrará cards que não são terrenos com habilidades que geram mana, e terrenos que fazem outras coisas além de gerar mana. Encontrará criaturas com habilidade de ímpeto, que permite que ataquem imediatamente. Encontrará criaturas com a habilidade de voar e atropelar, que alteram as regras de combate. Encontrará cards com habilidades que funcionam a partir do seu cemitério. Encontrará cards cujas habilidades funcionam em conjunto, causando um efeito que é muito mais poderoso que cada um desses cards sozinhos (como o combo Basilisco Silvestre e Isca). Este é um jogo de descoberta, de surpresa, de luta e de truques. Este é um jogo de magia.



Para ver exemplos de um jogo em ação, visite **PlayMagic.com**.

SEÇÃO 4: Glossário

1, 2, 3 e assim por diante, X

Um desses símbolos de mana genérico em um custo significa “essa quantidade de qualquer tipo de mana”. Por exemplo, 2 em um custo significa você pode pagar dois manas de qualquer tipo, como 2 e 2, ou 2 e 2, ou 2 e 2, ou 2 e um mana incolor, e assim por diante. (Se X aparece em um custo, você deve escolher que número o X representa.)

Esses símbolos também são encontrados em algumas habilidades que geram mana, como “Adicione 1 à sua reserva de mana”. Nesse contexto, 1 significa “um mana incolor”. Você não pode usar mana incolor para pagar custos de mana colorido.

★ (mana branco)

Um mana branco. Virar uma Planície produz ★. Um card com ★ em seu custo de mana é branco.

🔵 (mana azul)

Um mana azul. Virar uma Ilha produz 🔵. Um card com 🔵 em seu custo de mana é azul.

⬛ (mana preto)

Um mana preto. Virar um Pântano produz ⬛. Um card com ⬛ em seu custo de mana é preto.

🔴 (mana vermelho)

Um mana vermelho. Virar uma Montanha produz 🔴. Um card com 🔴 em seu custo de mana é vermelho.

🟢 (mana verde)

Um mana verde. Virar uma Floresta produz 🟢. Um card com 🟢 em seu custo de mana é verde.

🔄 (virar)

Este símbolo significa “vire este card” (gire-o de lado para mostrar que foi usado). Ele aparece em custos de ativação. Você não pode pagar um custo de 🔄 se o card já estiver virado. Lembre-se também que para poder pagar o custo 🔄 de uma criatura, ela deve estar em jogo desde o início do seu turno sob o seu controle.

★/★

Em vez de números, algumas criaturas têm estrelas em seu poder e resistência. Isso significa que o poder e a resistência da criatura são definidos pela habilidade que possui, em vez de um número fixo. Por exemplo, Pesadelo tem uma habilidade que diz “O poder e a resistência de Pesadelo são ambos iguais ao número de Pântanos que você controla”. Se, ao jogar Pesadelo, você tiver quatro Pântanos sob o seu controle, ele será 4/4. Se você jogar mais Pântanos mais tarde, ele será ainda maior.

Alcance

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com alcance pode bloquear uma criatura com a habilidade de voar. Observe que uma criatura com alcance pode ser bloqueada por qualquer tipo de criatura.

Alvo

Uma palavra usada em mágicas e habilidades. Consulte a explicação de “Alvo”, na página 8.

Amedrontar

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com a habilidade de amedrontar só pode ser bloqueada por criaturas pretas ou por criaturas artefato. A habilidade de amedrontar só tem importância quando a criatura que a tiver estiver atacando.

Anular

Cancelar uma mágica ou habilidade, de modo que ela não tenha efeito. Se uma mágica é anulada, ela é removida da pilha e colocada no cemitério de seu dono. Uma vez que uma mágica ou habilidade começa a ser resolvida, é tarde demais para anulá-la. Os terrenos não são mágicas, por isso eles não podem ser anulados.

Artefato

Um tipo de card. Consulte “Artefato”, na página 5.

Desvirado



Virado

Atacar

É como as suas criaturas causam dano ao seu oponente. Durante sua fase de combate, você decide quais de suas criaturas desviradas atacam e, em seguida, elas atacam. Ao atacar, suas criaturas são viradas. As criaturas só podem atacar seu oponente. Elas não podem atacar outras criaturas. Depois disso, seu oponente tem a oportunidade de bloqueá-las com as suas próprias criaturas. Consulte a explicação de “Ataque e bloqueio”, na página 10.

Atropelar

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Atropelar é uma habilidade que permite que a criatura cause dano ao jogador defensor mesmo estando bloqueada. Quando uma criatura com a habilidade de atropelar é bloqueada, você tem que causar dano suficiente para destruir todas as criaturas que a estiverem bloqueando. Mas se cada criatura receber dano no mínimo igual à sua resistência, você poderá atribuir qualquer parte desse dano que sobrar ao jogador defensor.



Aura

Um tipo especial de encantamento que pode ser anexado a uma permanente. Cada Aura tem a palavra-chave “encantar” seguida pelo tipo de card ao qual pode ser anexada: “encantar criatura”, “encantar terreno”, e assim por diante. Quando você joga uma mágica de Aura, você escolhe um dentre os tipos corretos de permanente como alvo. Quando a Aura é resolvida, ela é colocada em jogo anexada àquela permanente (não tem mais aquela permanente como alvo). A Aura permanece ali até que seja destruída ou que a permanente à qual está anexada deixe o jogo. Se a permanente sair do jogo, o card de Aura é colocado em seu cemitério.

Bloqueio

Impedir que uma criatura atacante lhe cause dano fazendo com que ela lute contra uma de suas criaturas. Depois que seu oponente o atacar com uma ou mais criaturas, você pode usar quantas criaturas suas desviradas quiser para bloquear. Cada uma pode bloquear uma criatura atacante. Você pode agrupar duas ou mais criaturas para bloquear uma criatura atacante. Se um atacante for bloqueado, ele causará o seu dano de combate à criatura bloqueadora, em vez de causá-lo a você. O bloqueio é opcional. Consulte a explicação de “Ataque e bloqueio”, na página 10.

Booster, pacotinho

É um pacote com 15 cards de **Magic** distribuídos aleatoriamente. Quando você quiser acrescentar mais cards à sua coleção, é assim que vai fazê-lo. A maioria dos boosters contém um card raro, três incomuns e onze comuns.

Caixa de texto

Consulte “Partes de um card”, na página 4.

Card multicolorido

É um card com mais de uma cor de mana em seu custo de mana. Por exemplo, um card com o custo de mana 2 (dois) é tanto preto como vermelho. Não existem cards multicoloridos na coleção básica *Décima Edição*, mas você encontrará vários deles em outras expansões de **Magic**. A maioria dos cards multicoloridos tem fundo dourado.

Cemitério

Uma zona do jogo. Consulte “Cemitério”, na página 6.

Colocar em jogo

Mover um card ou ficha para a zona “em jogo”. Quando uma mágica ou habilidade diz para você colocar alguma coisa em jogo, não é a mesma coisa que jogá-la. Você simplesmente a coloca em jogo, sem pagar seus custos.

Combate

Em geral, o combate significa atacar, bloquear e todas as outras coisas que acontecem durante a fase de combate.

Comprar

Pegar o card do topo de seu grimório (deck) e colocá-lo em sua mão. Você compra um card durante cada um de seus turnos, no início de sua etapa de compra. Você também compra se uma mágica ou habilidade permitir isso. Isso não afeta sua compra normal do turno. Se uma mágica ou habilidade permite que você coloque um card em sua mão do seu grimório, mas não usa a palavra “compre”, isso não conta como comprar um card.

Comum

Uma das raridades possíveis de um card de **Magic**. Consulte a entrada do glossário para “Raridade”.

Conceder

Parar de jogar um jogo e dar ao seu oponente a vitória. Você pode conceder a qualquer momento (geralmente se você percebe que não vai conseguir evitar a derrota). Quando você concede, você perde o jogo.

Controlador

É o jogador que jogou uma mágica ou habilidade. Para uma permanente, o controlador é o jogador que a jogou (a menos que outra mágica ou habilidade mude o seu controlador).


Controle

Você controla as mágicas que joga e as permanentes que entraram em jogo do seu lado. Você também controla as habilidades que vêm das permanentes que você controla.

Somente você pode tomar decisões sobre as coisas que controla. Se você controla uma permanente, somente você pode jogar as habilidades dela. Mesmo se você colocar um encantamento sobre uma criatura do seu oponente, é você quem controla aquele encantamento e as habilidades que ele contém. Por exemplo, digamos que você encante a criatura do seu oponente com Vínculo Espiritual (“Toda vez que a criatura encantada causa dano, você ganha aquela quantidade em pontos de vida.”). É você — e não o seu oponente — que ganha os pontos de vida de Vínculo Espiritual.

Algumas mágicas e habilidades permitem que você ganhe o controle de uma permanente. Na maior parte das vezes, isso significa que o card vai ser movido do lado do seu oponente para o seu. Mas para Auras ou Equipamentos anexados a outros cards, muda o controlador, mas o card não é movido. Digamos que seu oponente ganhe o controle de seu Vínculo Espiritual. Agora seu oponente ganha os pontos de vida — mas a Aura permanece na mesma criatura.

Cor

As cinco cores do **Magic** são: branco, azul, preto, vermelho e verde. Se uma mágica ou habilidade o instrui a escolher uma cor, você deve escolher uma dessas cinco. A cor de um card é definida por seu custo de mana. Por exemplo, se um card custa **1** , ele é azul. Como os artefatos não contêm mana colorido em seu custo, eles são considerados incolores. (Incolor não é uma cor.) Os terrenos também são incolores.

Alguns efeitos podem mudar a cor de uma permanente. Por exemplo, “A criatura alvo torna-se azul até o final do turno.” A nova cor substitui a cor anterior, a menos que a habilidade diga o contrário.

Criatura

Um tipo de card. Consulte “Criatura”, na página 5.

Criatura artefato

É tanto um artefato como uma criatura. Consulte “Criatura”, na página 5.

Criatura atacante

É uma criatura que está atacando. Uma criatura está atacando desde o momento em que é declarada como atacante até o final da fase de combate, a menos que seja removida do combate de alguma forma. Fora da fase de combate, não há criaturas atacantes.

Criatura bloqueada

É uma criatura atacante que foi bloqueada por pelo menos uma criatura. Quando uma criatura é bloqueada, ela permanece bloqueada até o final da fase de combate — mesmo que todas as criaturas que a estiverem bloqueando saiam de jogo. Em outras palavras, quando uma criatura é bloqueada, não há como ela causar dano ao jogador defensor (a menos que a criatura atacante tenha atropelar). Fora da fase de combate, não há criaturas bloqueadas.

Criatura bloqueadora

É uma criatura designada para bloquear uma criatura atacante. Quando uma criatura bloqueia um atacante, o atacante causa o seu dano ao bloqueador, em vez de causá-lo ao jogador defensor. Quando uma criatura bloqueia, ela continua sendo uma criatura bloqueadora pelo resto do combate. Fora da fase de combate, não há criaturas bloqueadoras.

Custo

Um custo é aquilo que você paga para jogar uma mágica ou habilidade ativada. Você só pode pagar um custo se puder pagá-lo integralmente. Por exemplo, se o custo de uma habilidade ativada (a parte antes de “:”) lhe diz que você deve descartar um card mas você não tem nenhum card em sua mão, você não pode nem mesmo tentar pagá-lo.



Custo adicional

Algumas mágicas dizem que têm um custo adicional. Para jogar aquela mágica, você deve pagar tanto o custo de mana, no canto superior direito do card, como seu custo adicional.

Custo de mana

Consulte “Partes de um card”, na página 4. Veja também a entrada do glossário para “Custo de mana convertido”.

Custo de mana convertido

É o total de mana presente em um custo de mana, independentemente da cor. Por exemplo, um card com um custo de mana  tem um custo convertido de 5. Um card com um custo de mana  tem um custo convertido de 2.

Dano

É o que reduz o total de pontos de vida dos jogadores e destrói as criaturas. As criaturas atacantes e bloqueadoras causam dano igual ao seu poder. Algumas mágicas e habilidades também podem causar dano. Só se pode causar dano às criaturas ou aos jogadores. Se uma criatura sofrer uma quantidade de dano igual ou maior que o valor de sua resistência em um turno, ela será destruída. Se um jogador sofrer dano, aquela quantidade de dano será subtraída do total de pontos de vida dele.

Sofrer dano é diferente de perder pontos de vida. Por exemplo, Festim de Almas diz: “O jogador alvo perde 4 pontos de vida e você ganha 4 pontos de vida”. Essa perda de pontos de vida não é dano, portanto não pode ser prevenida.

Dano de combate

É o dano causado pelas criaturas como resultado do ataque e do bloqueio. Uma criatura causa dano igual ao seu poder. Esse dano é causado durante a etapa de avaliação de dano de combate. Qualquer outro tipo de dano não conta como dano de combate, mesmo que seja causado pela habilidade de uma criatura durante o combate.

Deck

Pelo menos sessenta cards de sua escolha, bem embaralhados. (Os formatos nos quais os jogadores constroem seus decks como parte do evento permitem decks de 40 cards.) Para jogar **Magic**, você precisa ter seu próprio deck. Uma vez começado o jogo, seu deck torna-se seu grimório.

Deck de torneio

É um deck com setenta e cinco cards de **Magic**. Um deck de torneio tem trinta cards de terreno básico — seis de cada tipo — e quarenta e cinco cards distribuídos aleatoriamente. A coleção básica *Décima Edição* não tem decks de torneio, mas as expansões grandes de **Magic** têm.

Deck temático

É um deck pronto para jogar que usa cards de uma determinada coleção ou coleções. Você pode jogar com decks temáticos assim que tirá-los da caixa. A coleção básica *Décima Edição* tem cinco decks temáticos, um para cada cor. Cada expansão também tem decks temáticos. Quando estiver começando a jogar, uma boa maneira de começar a criar os seus próprios decks é fazer modificações nos decks temáticos de **Magic**.

Defensor

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. As criaturas com a habilidade de defensor não podem atacar.

Descartar

Pegar um card que está em sua mão e colocá-lo em seu cemitério. Se uma mágica ou habilidade o obrigar a descartar cards, é você quem escolhe quais cards irá descartar — a menos que a mágica ou habilidade especifique que outro jogador escolha os cards ou que o descarte seja feito “aleatoriamente”.

Se você tem mais de sete cards na sua mão durante sua etapa de limpeza, você precisa descartar até que tenha sete.

Destruir

Remover uma permanente do jogo e colocá-la no cemitério de seu dono. As criaturas são destruídas quando elas sofrem uma quantidade de dano igual ou maior que a sua resistência. Além disso, várias mágicas e habilidades podem destruir permanentes (sem causar dano a elas).

Desvirar

Endireitar um card virado para que possa ser usado novamente. Consulte a explicação de “Virar”, na página 7.

Dono

A pessoa que começou o jogo com o card em seu deck. Mesmo que o seu oponente tenha o controle de uma de suas permanentes, você ainda é o seu dono. (Se você emprestou um deck para um amigo, ele será o “dono” de todos aqueles cards durante o jogo.)

Efeito

É o que acontece quando uma mágica ou habilidade é resolvida. Existem diversos tipos de efeitos: efeitos simples, efeitos contínuos, efeitos de prevenção e efeitos de substituição. Todos estão descritos neste glossário.

Efeito contínuo

É um efeito que dura por um certo tempo. Esses são diferentes dos efeitos simples, que só acontecem uma vez e não têm duração. O tempo de duração de um efeito contínuo está especificado no texto da mágica ou da habilidade que o origina. Por exemplo, ele pode dizer “até o final do turno”. Se o efeito contínuo vem de uma habilidade estática, ele dura o tempo que a permanente com a habilidade permanece em jogo.

Efeito de prevenção

É um efeito que impede que o dano seja causado. Um efeito de prevenção funciona como um escudo. Se algum dano seria causado mas há um escudo de prevenção, uma parte ou todo o dano não é causado. Um efeito de prevenção pode prevenir todo o dano que uma fonte causaria ou pode prevenir apenas uma quantidade específica de dano.

Por exemplo, Dia Sagrado diz: “Previna todo o dano de combate que seria causado neste turno”. Você pode jogar Dia Sagrado bem antes do combate, mas seu efeito permanecerá por todo o turno. Portanto, se uma criatura tentar causar dano de combate durante aquele turno, Dia Sagrado prevenirá aquele dano.

Os efeitos de prevenção podem prevenir que dano seja causado a criaturas, a jogadores ou a ambos. Se um efeito de prevenção pode prevenir dano causado por múltiplas fontes ao mesmo tempo, o jogador que sofreria o dano ou que controla a criatura que sofreria dano escolhe de que fonte quer prevenir o dano.

Efeito de substituição

É um tipo de efeito que espera a ocorrência de um evento específico e depois o substitui por um outro efeito diferente. Os efeitos de substituição têm a expressão “em vez de”. Por exemplo, o texto de Fornalha de Rath diz: “Se uma fonte fosse causar dano a uma criatura ou a um jogador, em vez disso, ela causa o dobro daqueles pontos de dano àquela criatura ou àquele jogador.” O efeito substitui o dano que seria causado pelo dobro daquele dano.

Efeito simples

Um efeito que se aplica ao jogo apenas uma vez e então termina. Por exemplo, Novidades diz: “Compre quatro cards”. Depois de ser resolvido, o efeito acaba. Os efeitos simples diferem dos efeitos contínuos, que têm um certo tempo de duração.

Embaralhar

Misturar aleatoriamente os cards do seu deck. No início de qualquer jogo de **Magic**, o seu deck deve ser embaralhado. Alguns cards dirão para você embaralhar seu grimório como parte de seu efeito (geralmente porque o efeito permite que você olhe o seu grimório).

Em jogo

Uma zona do jogo. Consulte “Em jogo”, na página 6.


Empate

É um jogo que termina sem vencedor. Por exemplo, se uma mágica como Furacão causa dano o suficiente para reduzir o total de pontos de vida de ambos os jogadores para 0 ou menos, o jogo é um empate.

Em vez de/ao invés de

Quando encontrar essa expressão, você sabe que a mágica ou habilidade provoca um efeito de substituição. Consulte a entrada do glossário para “Efeito de substituição”.

Encantado

Quando uma habilidade de uma Aura diz “criatura encantada” (ou “artefato encantado”, “terreno encantado” e assim por diante), isso significa “a criatura à qual a Aura é anexada”. Por exemplo, Regeneração diz: “: Regenere a criatura encantada”. Você pode regenerar apenas a criatura à qual Regeneração está anexada.

Encantamento

Um tipo de card. Consulte “Encantamento”, na página 5.

Encantar

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em todas as Auras. É seguida por uma descrição de uma permanente (por exemplo, “encantar criatura” ou “encantar terreno”), que informa a que tipo de permanente a Aura pode ser anexada. Quando você joga a Aura, você deve ter aquele tipo de permanente como alvo. Se a Aura por acaso for anexada a algo que não seja o tipo certo de permanente, ela será colocada no cemitério de seu dono.



Entra em jogo

Quando as mágicas de artefato, criatura e encantamento se resolvem, elas entram em jogo como permanentes. Os terrenos também entram em jogo como permanentes.

Algumas habilidades desencadeadas começam com: “Quando [alguma coisa] entra em jogo, . . .”. Quando uma permanente com uma habilidade como essa é colocada em jogo, essa habilidade é desencadeada imediatamente.

O texto de alguns cards diz que eles entram em jogo virados. Esses cards não entram em jogo desvirados para então serem virados — eles já estão virados quando entram em jogo.

Escolha um —

Quando você vir a frase “Escolha um —” em um card, você terá que escolher uma das opções que o card fornece, na hora de jogá-lo. Você não pode mudar de idéia e escolher alguma outra coisa depois, mesmo que a sua primeira escolha não tenha funcionado.

Etapas

Todas as fases, com exceção das fases principais, são divididas em etapas. Existem coisas específicas que acontecem durante algumas etapas. Por exemplo, você desvira suas permanentes durante a sua etapa de desvirar. Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Etapas de avaliação de dano de combate

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Etapas de compra

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Etapas de declaração de atacantes

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Etapas de declaração de bloqueadores

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Etapas de desvirar

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Etapas de final de combate

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Etapas de final de turno

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Etapas de início de combate

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Etapas de limpeza

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Etapas de manutenção

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Equipamento

Um tipo de artefato que representa uma arma, armadura, ou outro item que as suas criaturas podem usar. Um card de Equipamento entra em jogo de modo idêntico a qualquer outro card de artefato. Uma vez em jogo, você pode pagar seu custo de equipar a qualquer momento em que puder jogar um feitiço para anexá-lo a uma criatura que você controla. Você pode fazer isso mesmo se o Equipamento estiver anexado a outra criatura. Uma vez anexado a uma criatura, o Equipamento tem algum efeito sobre ela. Se a criatura equipada sair de jogo, o Equipamento “cai no chão” e permanece em jogo, esperando até que você o anexe a outra criatura.

Equipar

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em todos os Equipamentos. Ela informa quanto custa anexar o Equipamento a uma de suas criaturas. Não importa se o Equipamento está ou não anexado a uma criatura diferente. Você só pode usar essa habilidade durante sua fase principal, quando não há mágicas nem habilidades na pilha. A habilidade de equipar tem como alvo a criatura para a qual você está movendo o Equipamento.

Fase

Uma das principais partes de um turno. Existem cinco: fase inicial, primeira fase principal, fase de combate, segunda fase principal e fase final. Algumas fases são divididas em etapas. Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Se um jogador tem mana sobrando no final da fase, aquele mana é perdido e ocorre queimadura de mana (o jogador perde 1 ponto de vida para cada mana perdido).

Fase de combate

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Fase final

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Fase inicial

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Fase principal

Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Feitiço

Um tipo de card. Consulte “Feitiço”, na página 4.

Ficha

Algumas mágicas instantâneas, feitiços e habilidades podem criar criaturas. Essas são representadas por fichas. Você pode usar o que quiser como ficha, mas dê preferência a algo que possa ser virado.

As fichas são consideradas criaturas para todos os efeitos, e são afetadas por todas as regras, mágicas e habilidades que afetam criaturas. Entretanto, se uma de suas fichas de criatura deixar o jogo, ela irá para a nova zona (como o seu cemitério) e então desaparecerá do jogo imediatamente.

Fonte

A origem do dano ou de uma habilidade. Depois que o dano de combate ou uma habilidade vai para a pilha, remover a sua fonte não impede que o dano de combate ou habilidade seja resolvida.

Golpe duplo

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. As criaturas com golpe duplo causam seu dano de combate duas vezes. Quando você chegar à etapa de avaliação de dano de combate, verifique se qualquer criatura atacante ou bloqueadora tem iniciativa ou golpe duplo. Se houver alguma, é criada uma etapa de avaliação de dano extra apenas para elas. Apenas as criaturas com iniciativa e golpe duplo causam dano de combate nessa etapa. Depois disso, acontece a etapa de avaliação de dano de combate normal. Todas as criaturas atacantes ou bloqueadoras restantes, assim como as com golpe duplo, causam dano de combate durante essa segunda etapa.

Grimório

Uma zona do jogo. Consulte “Grimório”, na página 6.

Habilidade

Qualquer texto em uma permanente (com exceção do texto explicativo e texto ilustrativo) que informa as habilidades da permanente. Há três tipos de habilidade: habilidades ativadas, habilidades estáticas e habilidades desencadeadas. A menos que se especifique algo em contrário, as habilidades “funcionam” apenas enquanto a permanente à qual pertencem está em jogo. Depois que uma habilidade desencadeada é desencadeada ou uma habilidade ativada é jogada, ela é resolvida, a menos que seja anulada; não importa o que acontece à fonte da habilidade depois que a habilidade vai para a pilha. Consulte “Habilidades”, na página 9.

Habilidade ativada

Um dos três tipos de habilidade. Uma habilidade ativada é sempre escrita no formato “custo: efeito”. Consulte “Habilidades”, na página 9.

Habilidade de evasão

Um apelido para qualquer habilidade que torna uma criatura mais difícil de bloquear. Voar é o tipo mais comum de habilidade de evasão.

Habilidade de mana

Qualquer habilidade que adicione mana à sua reserva. As habilidades de mana podem ser habilidades ativadas ou habilidades desencadeadas. Elas não vão para a pilha quando você as joga — você simplesmente obtém o mana imediatamente.


Habilidade desencadeada

Um dos três tipos de habilidade. Consulte “Habilidades desencadeadas”, na página 9.

Habilidade estática

Um dos três tipos de habilidade. Consulte “Habilidades estáticas”, na página 9.

Ímpeto

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com ímpeto pode atacar assim que entra sob seu controle. Você também pode usar as habilidades ativadas dela que tiverem  no custo.

Incolor

Os artefatos e os terrenos são incolores. Incolor não é uma cor. Se você for instruído a escolher uma cor, você não poderá escolher incolor.

Incomum

Uma das raridades possíveis de um card de **Magic**. Consulte a entrada do glossário para “Raridade”.

Iniciativa

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. As criaturas com iniciativa causam o seu dano de combate antes das criaturas que não têm iniciativa. Quando você chegar à etapa de avaliação de dano de combate, verifique se qualquer criatura atacante ou bloqueadora tem iniciativa ou golpe duplo. Se houver alguma, é criada uma etapa de avaliação de dano extra apenas para ela. Apenas as criaturas com iniciativa e golpe duplo causam dano de combate nessa etapa. Depois disso, acontece a etapa de avaliação de dano de combate normal. Todas as criaturas atacantes ou bloqueadoras restantes, assim como as com golpe duplo, causam dano de combate durante essa segunda etapa.

Jogador

Você ou o seu oponente. Se uma mágica ou habilidade permite que você escolha um jogador, você pode escolher a si mesmo. Você não pode escolher a si mesmo se ela disser “opponente”. Se estiver jogando uma partida com vários participantes (um jogo com mais de dois jogadores), todos no jogo são jogadores, incluindo os integrantes do seu time.

Jogador ativo

É o jogador que está em seu próprio turno. O jogador ativo sempre tem a oportunidade de jogar mágicas e habilidades primeiro.

Jogador defensor

O jogador que está sendo atacado durante a fase de combate.

Jogar

Você joga um terreno colocando-o em jogo da sua mão. Você só pode jogar um terreno uma vez por turno, durante uma de suas fases principais, quando não houver nada na pilha. Os terrenos não vão para a pilha quando você os joga.

Você joga uma mágica colocando-a na pilha. Diferentes tipos de mágicas podem ser jogadas em momentos diferentes, mas as coisas que você tem de fazer para jogar uma mágica são sempre as mesmas: anunciá-la, escolher seus alvos (e tomar outras decisões imediatamente) e pagar seu custo de mana. Consulte “Jogar uma mágica”, na página 8.

Você joga uma habilidade ativada colocando-a na pilha do mesmo modo. Você joga uma habilidade ativada do mesmo modo que joga uma mágica: anuncia, escolhe seus alvos e paga seu custo de ativação. Consulte “Habilidades”, na página 9.

Lampejo

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas, artefatos e encantamentos. Um card com lampejo pode ser jogado a qualquer momento em que você puder jogar uma mágica instantânea.

Lendário

Lendário é um supertipo, você o encontrará na linha de tipo antes das palavras “criatura” ou “artefato”. Só pode haver uma cópia de uma permanente lendária em jogo por vez. Se duas ou mais permanentes lendárias com o mesmo nome estiverem em jogo ao mesmo tempo, todas elas serão colocadas no cemitério de seus donos. Isso é conhecido como a “regra das lendas”.

Linha de tipo

Consulte “Partes de um card”, na página 4.






Mágica

Todos os tipos de cards, exceto os terrenos, são mágicas enquanto você os estiver jogando. Por exemplo, Piromante Pródigo é um card de criatura. Enquanto você o estiver jogando, ele será uma mágica de criatura. Quando ele for resolvido, se tornará uma criatura.

Mágica instantânea

Um tipo de card. Consulte “Mágica instantânea”, na página 5.

Mana

É a energia mágica que você usa para pagar por mágicas e algumas habilidades. A maioria é obtida virando-se terrenos. Há cinco cores de mana:  (branco),  (azul),  (preto),  (vermelho) e  (verde). Também existe mana incolor.

Manto

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em permanentes. Uma permanente com manto não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades — nem mesmo das suas próprias. Os jogadores também podem receber manto.

Mão

Uma zona do jogo. Consulte “Mão”, na página 6.

Marcador

Algumas mágicas e habilidades lhe dizem para colocar um marcador sobre uma permanente. O marcador representa uma mudança naquela permanente, que dura enquanto ela estiver em jogo. Geralmente, um marcador muda o poder e a resistência de uma criatura. Você pode usar qualquer coisa como marcador: moedas, contas ou o que você quiser.

Mulligan

No início de qualquer jogo de **Magic**, você compra os sete primeiros cards de seu grimório. Esta é a sua mão inicial. Se você não gostar da sua mão inicial por qualquer razão, você pode fazer um mulligan.

Quando você faz um mulligan, sua mão é embaralhada com o seu grimório e você compra uma nova mão, dessa vez com um card a menos. Você pode fazer um mulligan quantas vezes quiser, mas a cada vez você comprará um card a menos. Quando os dois jogadores estiverem satisfeitos com suas mãos iniciais, o jogo começará.

Não bloqueado

Uma criatura é não bloqueada apenas se estiver atacando e o jogador defensor decidir que não irá bloqueá-la.

Não pode ser bloqueado

Se uma criatura atacante não pode ser bloqueada, é impossível ao jogador defensor bloqueá-la com uma criatura.

Nome

Consulte “Partes de um card”, na página 4. Quando o nome de um card aparece na sua caixa de texto, o card está fazendo referência a ele mesmo, não a um outro card com o mesmo nome.

Número na coleção

Consulte “Partes de um card”, na página 4.

Oponente

Uma pessoa contra quem você está jogando. Se um card diz: “um oponente”, está se referindo a um dos oponentes de seu controlador.

Pagar pontos de vida

Algumas vezes uma mágica ou habilidade pode pedir que você pague pontos de vida como parte de seu custo. Para pagar pontos de vida, subtraia aquele valor do seu total de pontos de vida. Você não pode pagar mais pontos de vida do que dispõe. Pagar pontos de vida não é o mesmo que sofrer dano, por isso essa ação não pode ser prevenida.

Partida

Uma série de jogos contra o mesmo oponente. A maioria das partidas consiste numa “melhor de três”, portanto, o primeiro jogador a vencer dois jogos vence a partida. O perdedor do primeiro jogo decide quem começa no segundo jogo, e assim por diante.

Partida com vários oponentes

Um jogo de **Magic** com mais de dois jogadores. Alguns formatos populares são Imperador, Competição Livre e Gigante de Duas Cabeças.

Perder pontos de vida

Todo o dano causado a você faz com que você perca pontos de vida, e é por isso que ele é subtraído do seu total de pontos de vida. Além disso, algumas mágicas e habilidades dizem que fazem você perder pontos de vida. Isso não é o mesmo que dano, portanto, não pode ser prevenido.

Permanente

Um card ou uma ficha em jogo. As permanentes podem ser artefatos, criaturas, encantamentos ou terrenos. Uma vez que uma permanente está em jogo, ela permanece lá até ser destruída, sacrificada ou removida de alguma maneira. Você não pode remover uma permanente do jogo só porque você quer, mesmo que ela esteja sob seu controle. Se a permanente sai de jogo e depois volta para o jogo, ela é considerada como um novo card. Ela não se “lembra” de nada do que aconteceu da última vez em que esteve em jogo.

A menos que se especifique algo em contrário, as mágicas e as habilidades só afetam as permanentes. Por exemplo, Evacuação diz: “Devolva todas as criaturas para as mãos de seus donos.” Isso significa todas as criaturas em jogo, e não os cards de criatura em cemitérios ou outro lugar.

Pilha

Uma zona do jogo. Consulte “A pilha”, na página 6.

Poder

O número que se encontra à esquerda do travessão, no canto inferior direito dos cards de criatura. Uma criatura causa dano igual ao seu poder. Uma criatura com poder menor ou igual a 0 não causa dano em combate.

Pontos de vida, total de pontos de vida

Cada jogador começa o jogo com 20 pontos de vida. Ao sofrer algum dano causado por mágicas, habilidades ou por criaturas não bloqueadas, você deve subtrair essa quantidade de dano de seu total de pontos de vida. Se o seu total de pontos de vida cai para 0 ou menos, você perde o jogo. Se algo fizer com que o total de pontos de vida de ambos os jogadores caia para 0 ou menos, o jogo termina num empate.

Prevenir

Quando essa palavra aparece no texto de uma mágica ou habilidade, trata-se de um efeito de prevenção.

Prioridade

Como os jogadores podem jogar mágicas instantâneas e habilidades ativadas durante os turnos uns dos outros, o jogo precisa de um sistema que garanta que apenas um jogador por vez jogue cards. A prioridade determina, em qualquer momento, que jogador pode jogar uma mágica ou habilidade.

O jogador ativo (o jogador controlador do turno) tem a prioridade no início de cada etapa e de cada fase principal — exceto na etapa de desvirar e na etapa de limpeza. Quando você tem a prioridade, você pode jogar uma mágica, usar uma habilidade ou passar (escolher não fazer nada). Se você joga alguma coisa, você mantém a prioridade, portanto você tem a mesma opção novamente. Se você passa, seu oponente ganha a prioridade, portanto ele tem aquela opção. Isso segue até que ambos os jogadores passem consecutivamente.

Quando isso acontece, se houver uma mágica ou habilidade aguardando na pilha, ela é resolvida. Então o jogador ativo ganha a prioridade novamente, e o sistema se repete. Quando ambos os jogadores passam consecutivamente, se não houver nenhuma mágica ou habilidade aguardando na pilha, aquela parte do turno termina e começa a próxima.

Proteção

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com proteção terá sempre “proteção contra _____”. A criatura é protegida contra o que estiver escrito nesse espaço. Pode ser proteção contra o vermelho, por exemplo, ou então proteção contra Goblins. A proteção tem diversos efeitos sobre a criatura:

- Todo o dano que seria causado por aquele tipo de fonte à criatura é prevenido.
- A criatura não pode ser encantada por aquele tipo de Aura ou equipada por aquele tipo de Equipamento.
- A criatura não pode ser bloqueada por aquele tipo de criatura.
- A criatura não pode ser alvo daquele tipo de mágica ou das habilidades daquele tipo de card.

Queimadura de mana

O mana não permanece em sua reserva de mana para sempre. No final de cada fase, você perde todo o mana que não tiver gasto e perde 1 ponto de vida para cada mana perdido dessa maneira. Queimadura de mana não é o mesmo que sofrer dano, portanto isso não pode ser prevenido.

Que não seja

Quando o texto de uma mágica ou habilidade faz referência a um “card que não seja um terreno”, uma “criatura que não seja preta” e assim por diante, significa “um card que não é um terreno”, “uma criatura que não é preta”, etc.

Raridade

É a probabilidade de você tirar um card específico. Há três níveis de raridade para os cards de **Magic**: comum, incomum e raro. Cada booster de 15 cards contém 11 cards comuns (com símbolo de expansão preto ou branco), 3 cards incomuns (com símbolo de expansão prateado) e um card raro (com símbolo de expansão dourado).

Raro

Uma das raridades possíveis de um card de **Magic**. Consulte a entrada do glossário para “Raridade”.

Regenerar

Impedir que uma criatura seja destruída. Um efeito de regeneração funciona como um escudo. Se uma criatura que seria destruída tem escudo de regeneração, ela não é destruída. Em vez disso, a criatura torna-se virada, é removida do combate (se estiver atacando ou bloqueando), e todo o dano que sofreu é removido dela. Depois disso, aquele escudo de regeneração é considerado utilizado. A criatura nunca deixa o jogo, portanto, qualquer Aura, Equipamento ou marcador que esteja sobre a criatura permanece lá. Qualquer escudo de regeneração não utilizado é extinto durante a etapa de limpeza.

Regra de ouro

Como lidar com um conflito entre um card e o manual de regras. Consulte “Regra de ouro”, na página 12.

Remover de combate

Se um efeito remove uma criatura de combate, ela não está mais nem atacando nem bloqueando. Se ela bloqueou uma criatura antes de ser removida, a criatura atacante permanece bloqueada, portanto nenhum ponto de dano chega ao jogador defensor. Se o dano de combate foi para a pilha antes dela ser removida, o dano de combate da criatura ainda é causado (e se a criatura ainda estiver em jogo, ela ainda sofre dano de combate).

Removido do jogo

Uma zona do jogo. Consulte “Removido do jogo”, na página 6.

Reserva de mana

É o lugar onde seu mana fica estocado até você gastá-lo. Quando se adiciona mana à sua reserva de mana, ele fica lá até você gastá-lo ou até que a fase termine.

Resistência

É o número que se encontra à direita do travessão, no canto inferior direito dos cards de criatura. Se uma criatura sofre uma quantidade de dano igual ou maior que sua resistência em um único turno, ela é destruída. Se a resistência de uma criatura é reduzida a 0 ou menos, ela é colocada no cemitério de seu dono.

Resolver

Quando você joga uma mágica ou usa uma habilidade, nada acontece imediatamente. Ela apenas vai para a pilha. Depois que cada jogador tiver a chance de responder, a mágica ou habilidade será resolvida e seu efeito acontecerá. Se ela for anulada por outra mágica ou habilidade, ou se nenhum dos alvos forem válidos quando ela tentar ser resolvida, ela não será resolvida (e se for uma mágica, ela será colocada no cemitério de seu dono).

Responder, em resposta

É jogar uma mágica instantânea ou usar uma habilidade ativada assim que uma outra mágica ou habilidade é jogada. Consulte a explicação de “Em resposta”, na página 8.

Revelar

É mostrar um card a todos os jogadores participantes do jogo.

Sacrificar

Escolher uma de suas permanentes em jogo e colocá-la no cemitério de seu dono. Você só pode sacrificar as permanentes que você controla. Sacrificar uma permanente é diferente de destruí-la, portanto a permanente não pode ser regenerada. Você só pode sacrificar uma permanente se uma mágica ou habilidade disser isso ou se isso fizer parte de um custo.



Sair do jogo

A permanente deixa o jogo quando é movida da zona “em jogo” para qualquer outra zona. Ela pode ser devolvida do jogo para a mão de um jogador, ir do jogo para um cemitério, ou para qualquer outra zona. Se o card deixar o jogo e mais tarde voltar para o jogo, será como um novo card. Ele não “lembra” de nada da última vez que esteve em jogo.

Símbolo da expansão

Consulte “Partes de um card”, na página 4.

Subtipo

Todos os tipos de cards podem ter subtipos. Os subtipos são exibidos após o travessão na linha de tipo. Os subtipos de criatura também são chamados de tipos de criatura, os subtipos de terreno são chamados de tipos de terreno, e assim por diante. Um card pode ter múltiplos subtipos ou nenhum. Por exemplo, uma “Criatura — Elfo Guerreiro” tem os subtipos Elfo e Guerreiro, mas um card com apenas “Terreno” em sua linha de tipo não tem subtipo.

Alguns subtipos têm regras especiais. Consulte as entradas do glossário para “Aura”, “Equipamento” e “Tipos de terreno básico”. Os subtipos de criatura não têm nenhuma regra especial associada a eles.

Alguns efeitos podem alterar o subtipo de uma permanente. Por exemplo, “A criatura alvo torna-se um Elfo até o final do turno”. O novo subtipo substitui os subtipos anteriores do tipo apropriado, a menos que a habilidade diga o contrário.

Supertipo

Todos os tipos de card podem ter supertipos. Os supertipos são exibidos antes do travessão na linha de tipo, junto com o tipo. Por exemplo, um “Terreno Básico — Floresta” tem o supertipo “Básico”, e uma “Criatura Lendária — Humano Bárbaro” tem o supertipo “Lendário”. Os supertipos não têm nenhuma relação com os tipos de card. Alguns supertipos têm regras específicas associadas a eles.

Terreno

Um tipo de card. Consulte “Terreno”, na página 5.

Terreno básico

Existem cinco terrenos básicos. Planícies geram ✱ (mana branco). Ilhas geram 🔵 (mana azul). Pântanos geram ⬛ (mana preto). Montanhas geram 🔴 (mana vermelho). Florestas geram 🌿 (mana verde). Todos têm “básico” na sua linha de tipo (básico é um supertipo). Os terrenos que não são nenhum desses cinco são chamados de terrenos não-básicos.

Ao construir um deck, você pode incluir qualquer quantidade de terrenos básicos. Você não pode ter mais que quatro cópias de qualquer outro card em seu deck.

Terreno não-básico

Qualquer terreno que não tem o supertipo “básico” em sua linha de tipo — em outras palavras, qualquer terreno que não tenha o nome Planície, Ilha, Pântano, Montanha ou Floresta. Você não pode acrescentar mais do que quatro cópias de qualquer terreno não-básico a um deck.

Texto explicativo

Texto em *itálico* (*um texto em itálico tem esta aparência*) na caixa de texto que explica brevemente uma regra ou palavra-chave de habilidade. O texto explicativo não informa todas as regras para uma habilidade. Ele simplesmente o lembra como o card funciona.

Texto ilustrativo

Texto em *itálico* (*tem esta aparência*) na caixa de texto de um card, só para divertir. Os textos ilustrativos dão o tom ou descrevem uma parte do universo mágico do card. Se o texto estiver entre parênteses, trata-se de um texto explicativo, um lembrete das regras — não é um texto ilustrativo. O texto ilustrativo não tem efeito sobre o modo como o card é usado.

Tipo de card

Cada card é de pelo menos um dos seis tipos a seguir: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno ou feitiço. O tipo de um card está impresso abaixo de sua ilustração. Alguns cards, como as criaturas artefato, têm mais de um tipo de card. Alguns cards também têm subtipos, como “Goblin” e “Guerreiro” em “Criatura — Goblin Guerreiro”, ou supertipos, como “básico” em “Terreno Básico — Floresta”.

Tipo de criatura

Indica a espécie da criatura, como Goblin, Elfo ou Guerreiro. Os tipos de criatura estão no meio do card depois de “Criatura —”. Se uma criatura tem mais de uma palavra após o travessão, a criatura tem todos aqueles tipos de criatura.



Algumas mágicas e habilidades afetam todas as criaturas de um determinado tipo. Por exemplo, Rei dos Goblins diz: “As outras criaturas do tipo Goblin recebem +1/+1 e têm travessia de montanha”. Todas as outras criaturas em jogo com o tipo de criatura Goblin ganham o bônus.



Tipo de permanente

Os tipos de permanente são: artefato, criatura, encantamento e terreno. As permanentes podem ser de mais de um tipo.

Tipo de terreno

Um subtipo de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Tipo de terreno básico”.

Tipo de terreno básico

Cada terreno básico tem um subtipo, que aparece após “Terreno Básico —” em sua linha de tipo. Esses são os “tipos de terreno básico”, que são iguais aos cinco nomes de terrenos básicos. Alguns terrenos não-básicos também têm tipos de terreno básico. Qualquer terreno com um tipo de terreno básico tem uma habilidade ativada que gera um mana da cor apropriada, mesmo que isso não esteja escrito na caixa de texto. Por exemplo, toda Floresta tem a habilidade “: Adicione  à sua reserva de mana”.



Travessia de floresta

Um tipo de travessia de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Travessia de terreno”.

Travessia de ilha

Um tipo de travessia de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Travessia de terreno”.

Travessia de montanha

Um tipo de travessia de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Travessia de terreno”.

Travessia de pântano

Um tipo de travessia de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Travessia de terreno”.

Travessia de terreno

Travessia de terreno é o nome de um grupo de habilidades que inclui travessia de planície, travessia de ilha, travessia de pântano, travessia de montanha e travessia de floresta. Uma criatura com travessia de terreno não pode ser bloqueada se o jogador defensor controlar ao menos um terreno do tipo especificado.

As habilidades de travessia de terreno não se cancelam mutuamente. Digamos, por exemplo, que a sua criatura com travessia de floresta ataque um jogador que controla uma Floresta. Aquele jogador não pode bloquear a sua criatura com travessia de floresta — nem mesmo com uma outra criatura com travessia de floresta.

Turno

Cada turno é dividido em fases e a maioria das fases tem etapas. Consulte “Partes do turno”, na página 14.

Vencer o jogo

Você vence o jogo quando acontece uma das situações a seguir:

- O total de pontos de vida de seu oponente é reduzido a 0 ou menos.
- Seu oponente precisa comprar um card mas seu grimório está vazio.
- Seu oponente tem 10 ou mais marcadores de veneno. (Nenhum card da coleção *Décima Edição* pode dar marcadores de veneno aos jogadores.)
- Uma mágica ou habilidade diz que você vence o jogo ou que seu oponente perde o jogo.
- Seu oponente concede.

Se ambos os jogadores perderiam o jogo ao mesmo tempo, o jogo é um empate — ninguém vence.

Vigilância

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Quando uma criatura com vigilância ataca, ela não se torna virada.

Vínculo com a vida

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em permanentes. Toda vez que uma permanente com vínculo com a vida causa dano, seu controlador ganha aquela quantidade em pontos de vida.

Virar

É girar um card horizontalmente. Consulte a explicação de “Virar”, na página 7.

Voar

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com a habilidade de voar só pode ser bloqueada por criaturas com a habilidade de voar ou alcance.

Você

A palavra “você” em uma mágica ou habilidade faz referência ao controlador atual daquela mágica ou habilidade.

X

Quando você vir X em um custo de mana ou em um custo de ativação, você pode escolher o valor que X representa. Por exemplo, Labareda é um feitiço que custa 8. Seu texto diz: “Labareda causa X pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo”. Quando você joga Labareda, você decide o valor de X. Se você escolher quatro, por exemplo, Labareda custa 4 e causa 4 pontos de dano. Se você escolher um, Labareda custa 1 e causa 1 ponto de dano.

Zona

Uma área de jogo em um jogo de **Magic**. Consulte “Zonas”, na página 6.

DÚVIDAS?

América Latina:

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

EUA

Tel: 1-206-624-0933

Portugal:

Hasbro Iberia S. L.

Pol. Industrial Sector 13

Avda del Gremis – Parcela 28

46394 Ribarroja del Turia

Valencia, España

Queira guardar esta informação para futura referência.

Visite a nossa página na Internet!
www.magicthegathering.com

Créditos do Manual de Regras

Criação Original do Magic: Richard Garfield

Redação das Regras: Mark L. Gottlieb

Edição: Del Laugel e Kelly Digges

Tradução: Patrícia Correia, Anna Woodward e Rafael Dei Svaldi

Localização: Clare Brodie e Matthew Roy

Direção de Arte: Robert Raper

Design Gráfico: Yasuyo Dunnett

Design Gráfico Original do Magic: Jesper Myfors, Lisa Stevens e Christopher Rush

Agradecemos a todos os membros da nossa equipe de projeto e a muitos outros que contribuíram com o **Magic** e são numerosos demais para mencionar.

Este manual de regras foi publicado em julho de 2007.



32095991190001 PT

A explicação sobre os tipos de cards na Seção 1 está incompleta. Dois tipos de card foram introduzidos, levando o número total para oito. Este suplemento é uma continuação do texto da página 5.

PLANINAUTA



Planinauta é um tipo de card. Os planinautas são poderosos aliados que você pode convocar para lutar ao seu lado. Você só pode jogar um planinauta no momento em que puder jogar um feitiço. Um planinauta é uma permanente, portanto, quando uma mágica de planinauta que você controla é resolvida, ela entra em jogo sob seu controle. Observe que os planinautas não são criaturas — se um card diz que afeta uma criatura, ele não afetará um planinauta!

Cada planinauta tem um subtipo. Por exemplo, Chandra Nalaar diz “Planinauta — Chandra” em sua linha de tipo. Se dois ou mais planinautas que têm um subtipo em comum estiverem em jogo, eles serão colocados nos cemitérios de seus donos.

O número no canto inferior direito do card de planinauta é a sua “lealdade”. Ele entra em jogo com aquela quantidade de marcadores de lealdade. Se estiver em jogo sem nenhum marcador de lealdade, ele será colocado no cemitério de seu dono.

Habilidades de planinauta

Cada planinauta tem uma quantidade de habilidades ativadas. Você só pode jogar uma dessas habilidades no momento em que puder jogar um feitiço, e somente se nenhuma das habilidades do planinauta tiver sido jogada naquele turno.

O custo para jogar uma habilidade de planinauta é adicionar ou remover uma determinada quantidade de marcadores de lealdade dele. Por exemplo, o símbolo significa “Coloque um marcador de lealdade neste planinauta”, e o símbolo significa “Remova três marcadores de lealdade deste planinauta.” Você não pode jogar uma habilidade com custo de lealdade negativo a menos que o planinauta tenha no mínimo aquela quantidade de marcadores de lealdade sobre ele.

Lutando com um planinauta

Os planinautas podem ser atacados. Quando declara criaturas atacantes, você decide se cada um ataca o seu oponente ou um planinauta que aquele oponente controla. Seu oponente pode bloquear normalmente, independentemente do que cada criatura está atacando. Se uma criatura causa dano de combate a um planinauta, aquela quantidade de marcadores de lealdade é removida dele.

Outras fontes podem causar dano aos planinautas. Se uma mágica ou habilidade que você controla causaria dano a um oponente, em vez disso, você pode fazer com que ela cause dano a um planinauta que aquele oponente controla. Portanto, embora você não possa usar um planinauta como alvo de Choque, você pode fazer com que o Choque que tem seu oponente como alvo cause 2 pontos de dano a um dos planinautas dele, em vez de ao jogador. Você não pode dividir o dano de uma fonte entre um jogador e um planinauta. O dano causado a um planinauta resulta naquela quantidade de marcadores de lealdade removida dele.

Encontre as regras completas sobre planinautas em www.wizards.com/planeswalkers.

TRIBAL



Tribal é um tipo de card. O card tribal está sempre casado com outro tipo de card, e jogar um card tribal segue as regras para jogar aquele outro tipo. A chave para jogar tribais é que seus subtipos são tipos de criatura! Por exemplo, Trapaça Feérica diz “Mágica Instantânea Tribal — Fada” em sua linha de tipo. Embora esse card não seja uma criatura, ele é uma Fada, e os cards que afetam mágicas de Fada o afetarão. Observe que se um card diz que afeta um subtipo específico (como Fada), ele pode afetar qualquer permanente com aquele subtipo. Se um card pode afetar apenas uma criatura, ou se pode afetar uma mágica, isso estará escrito nele.